

GAME OVER



GAME OVER

SPECTRUM

LOADING

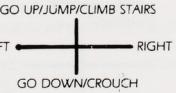
This program loads separately in two parts. You will be unable to play part 2 if you have not previously gained the code number from part 1.

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are at the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum + then load as follows. Type LOAD "" (ENTER). (Note there is no space between the two quotes). The " is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.
5. If the computer is a spectrum 128K then follow the loading instructions on-screen or in the accompanying manual.

CONTROLS

The game is controlled by joystick, Kempston Sinclair or Cursor and keyboard which is fully redefinable.

JOYSTICK



KEYBOARD

P	- RIGHT
O	- LEFT
Q	- GO UP/JUMP/CLIMB STAIR
A	- GO DOWN/CROUCH
Z	- THROW BOMBS
SYMBOL SHIFT	- SHOOT

The main character (ARKOS) can move to the right and left, bend down, climb up and down stairs and jump. In the middle of a jump he can turn around, although the direction of the jump remains unaltered.

Your control of ARKOS is the same in both parts but the action is different!

COMMODORE

LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction -PRESS PLAY ON THE TAPE. This program will then load automatically.

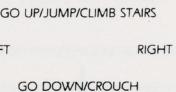
DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive; insert the program into the drive with the label facing upwards, type LOAD **, 8.1 (RETURN). The introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

The game is controlled by joystick in part 1.

JOYSTICK



KEYBOARD

Q	- RIGHT
A	- LEFT
W	- GO UP/JUMP/CLIMB STAIR
S	- GO DOWN/CROUCH
SPACE	- SHOOT
COPY	- THROW BOMBS

Your control of ARKOS is the same in both parts but the action is different!

AMSTRAD

This program loads separately in two parts. You will be unable to play part 2 if you have not previously gained the code number from part 1.

CPC 464

Place the rewound cassette in the cassette deck, type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key.

(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

CPC 664 and 6128

Connect a suitable tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type | TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen.

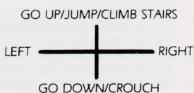
DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER. The game will now load automatically.

CONTROLS

The game is controlled by joystick or key board which is fully redefinable.

JOYSTICK



KEYBOARD

P	- RIGHT
O	- LEFT
Q	- GO UP/JUMP/CLIMB STAIR
A	- GO DOWN/CROUCH
Z	- SHOOT
S	- THROW BOMBS

The main character (ARKOS) can move to the right and left, bend down, climb up and down stairs and jump. In the middle of a jump he can turn around, although the direction of the jump remains unaltered.

Your control of ARKOS is the same in both parts but the action is different!

GAME OVER

PLOT

Far away in a different Galaxy, at a different time, control was exercised by an all-powerful woman -the Ruler, GREMLA. Her dictatorship was due in part to the devoted loyalty of her faithful lieutenant ARKOS- together they proved invincible.

But Gremla was flawed -as her power grew, so did her greed and cruelty- at last ARKOS turned- resolved to stop this megalomaniac, to use all his skill and cunning to destroy her empire, subdue her dynasty... GAME OVER.

FIRST WOLRD - THE PLANET HYPSIS

This is a linear world of 20 screens. The aim is to battle your way to the end where a ship will transport you to the next planet.

In this world ARKOS is armed with grenades (his shots are unlimited) and during his journey will discover red and white barrels -by shooting them three times, special powers can be obtained.

GRENADES: Increases by three the number of grenades.

POW UP: Increases shooting power of the character and enlarges radius of action of the grenades.

FIELD OF FORCE: It creates a field of force around the character, making him immune to shooting or collision.

MINE: Kills character if he touches it.

ENERGY HEART: If the character manages to grasp it before it disappears off the top of the screen, it will recharge his energy to the maximum potential.

ENEMIES:

The following enemies will be encountered – study their weaknesses and strengths well!



GUARDIAN ROBOT: Only found within the prison. Once near him, it shoots and turns around, going back to where it came from. It is destroyed with one shot but subtracts 2 units of energy if collided with.



GREEN MONSTER: Can be found in the metal platform stage and in the stone bridge too. If you collide with one of them you lose three units of energy.

LASER SHOOTERS: They shoot at you with a very small margin of error. They are destroyed when shot 4 or 5 times in the head.

SHIPS: They appear at any height of the screen. When colliding with them you lose three units of energy.



GIANT ORKO: When reaching screen number 11 you will be trapped and unable to leave on the right or on the left, the giant Orko appears, every time it touches you one unit of energy is lost. To destroy it 40 shots are needed; grenades are also helpful (each grenade equals 4 shots). Once the Orko is destroyed you can proceed. From then on, every time a life is lost, you start again on screen 11 instead of on screen number 1.



GIANT ROBOT: On reaching screen number 19 all exits are closed to the right and left. After a while three giant robots appear, they advance walking toward you shooting. You must eliminate them to continue. Each robot requires 20 shots to be destroyed or its equivalent in grenades.

SECOND WORLD – THE PLANET SCKUNN

A more difficult task, this world is differently arrayed both vertically and horizontally.

GAMEPLAY

In this world, instead of grenades you have a giant laser which destroys all that crosses its path. You can use this laser 25 times only.

In order to obtain energy in this world, you must reach the screen where you find the Row icon. When touching it the power of ARKOS will be at a maximum. When grasping the SHOOT icon, the potential of giant laser is increased by 5 shots.

THIS WORLD HAS 2 STAGES:

FOREST: There are lakes in which you will drown if you fall in.

PALACE: Elevators are used to go up and down between the different floors. Once you are on the elevator and it is moving, you must refrain from walking or jumping until you reach another floor. Scattered about on the palace floor there are mines which explode when touched.

ENEMIES



KAIKAS: Found in the forest stage. It is destroyed with one shot, but subtracts 2 units of energy if collided with.



ROBOT: Found in certain areas of the palace. To destroy it the robot must be shot three times.



LEISERS-FREISERS: Found in certain areas of the palace. It shoots balls of fire and must be shot twice in order to kill it.

LASER SHOOTER: 4 or 5 impacts are enough to destroy it.



GIANT GUARDIAN: Appears at the end of the game. After shooting it 30 times its wings disappear. 15 shots more make the body disappear. 30 shots are necessary to make the head disappear.

STATUS AND SCORING

The screen display indicates the number of lives, points scored, weapon currently carried and power level.

Each time you sustain a hit your power level decreases and when it reaches zero a life is lost. Points are awarded for eliminating the alien forms on the different planets (the score varies depending on their strength).

HINTS AND TIPS

- ★ Look out for the moving platforms to get over the cliffs – a fall will mean a life.
- ★ The barrels contain objects that may aid or harm you – shoot several times to reveal contents, it just might save your neck.
- ★ On the Planet Prison, shoot the statue on the upper floor repeatedly to gain a force field.
- ★ Ensure you gain the blue force to enable you to jump into the lake!
- ★ The Guardian in the final phase must be destroyed piece by piece – constant fire is necessary but be careful to avoid any contact with it.

AMSTRAD LADEN

CPC 464

Lege die zurückgespulte Kassette in das Kassetten teil, tippe RUN und danach drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen. Fals ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, tippe TAPEN und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN und drücke die ENTER Taste. (Das Symbol erhältst Du, indem Du die Umschalter Taste festhältst und @ drückst.)

CPC 664 und 6128

Schließe einen geeigneten Kassettenrekorder an und versichere Dich, daß die korrekte Kabel angeschlossen sind, wie es in der Anleitung für Benutzer beschrieben ist. Lege die zurückgespulte Kassette in den Rekorder an tippe TAPEN und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN und drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen.

DISKETTE

Lege die Programmardiskette mit der A Seite nach oben in das Laufwerk. Tippe TAPEN und drücke ENTER, damit der Computer Zugriff auf das Laufwerk hat. Nun tippe RUN DISC und drücke ENTER. Das Spiel lädt sich nun automatisch.

STEUERUNG

Das Spiel wird mit dem Joystick oder mit der ganz redefinierbaren Tastatur gesteuert.

JOYSTICK

HINAUFGEHEN/SPRINGEN/TREPENSTEIGEN



HINUNTERGEHEN/KAUERN

TASTATUR

P	- RECHTS
O	- LINKS
Q	- HINAUFGEHEN/SPRINGEN/TREPENSTEIGEN
A	- HINUNTERGEHEN/KAUERN
LEERTASTE	- SCHIESSEN
COPY	- BOMBENWERFEN

Die Hauptperson (ARKOS) kann nach rechts und links gehen, sich biegen, Treppen hinauf- und hinuntersteigen und springen. Mitten in einem Sprung kann er sich drehen, die Sprungrichtung bleibt jedoch dieselbe. Deine Steuerung für ARKOS ist in beiden Teilen gleich, aber die Aktion ist nicht dieselbel.

COMMODORE

LADEN KASSETTE

Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in den Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. Kontrollieren, ob alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT – und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig drücken. Die Bildschirrnachricht sollte erscheinen, anschließend PLAY-Knopf drücken. Dieses Programm lädt sich automatisch. Beim C128 GO 64 (RETURN) tippen und wie C64 fortfesten. Nach dem Laden den FIRE-Knopf drücken.

DISKETTE

Wähle Modus 64. Stecke den Joystick in den port 2 Delsa C64/128. Schalte Diskettenlaufwerk ein und lege das Programm mit der Beschriftung nach oben ein. Tippe LOAD "", 8 (RETURN). Die Einleitung wird erscheinen und danach lädt sich das Programm automatisch.

STEUERUNG

Das Spiel wird mit dem Joystick in Port 1 gesteuert.

JOYSTICK

HINAUFGEHEN/SPRINGEN/TREPENSTEIGEN



HINUNTERGEHEN/KAUERN

Kurzer Druck auf den FIRE-Knopf schießt den Laser ab. FIRE-Knopf länger drücken und danach loslassen zum Feuern einer Granate oder andern Waffe. Die Hauptperson (ARKOS) kann nach rechts und links gehen, sich biegen, Treppen hinauf- und hinuntersteigen und springen. Mitten in einem Sprung kann er sich drehen, die Sprungrichtung bleibt jedoch dieselbe. Deine Steuerung für ARKOS ist in beiden Teilen gleich, aber die Aktion ist nicht dieselbel.

DIE HANDLUNG

Welt weg in einer alten Milchstraße, zu einer andern Zeit, war einmal eine allmächtige Frau – die Regentin, GREMIA. Ihre Allmacht war teilweise durch die ergebene Loyalität ihres treuen Leutnants ARKOS zustande gekommen – zusammen waren sie unbesiegbar. Aber Gremia war falsch – als sich ihre Macht verdreifachte, vergnügten sich auch ihre Händler und Grausamkeit. Schließlich wurde es ARKOS zuviel – er entschloß sich, diesem Größenwahnins ein Ende zu bereiten und all sein Konnen und seine Schläue dazu einzusetzen, ihr Reich zu zerstören und ihre Dynastie zu unterdrücken... AUS DAS SPIEL.

ERSTE WELT – DER PLANET HYPYSIS

Dies ist eine lineare Welt mit zwanzig Szenen; Du mußt Dich zum Ende durchkämpfen, wo ein Schiff Dich zum nächsten Planeten transportiert. In dieser Welt ist ARKOS mit Granaten bewaffnet (unbegrenzte Schußzähler) und findet auf seiner Reise rote und weiße Fässer – dreimal darauf schießen gibt spezielle Krafte.

GRANATEN: Gibt drei Granaten mehr.

POW UP: Gibt dem Darsteller mehr Schußkraft und den Granaten einem größeren Aktionsradius.

ENERGIEFELD: Kreiert ein Energiefeld um den Darsteller, wodurch er gegen Schüsse und Kollisionen immum wird.

MINE: Berührung tötet den Darsteller.

ENERGIEHERZ: Wenn der Darsteller es erwischte, bevor es oben auf dem Bildschirm verschwindet wird sein Energiepotential zum Maximum aufgeladen. Du wirst den folgenden Feinden begegnen – studiere ihre Schwächen und Stärken gut!

WÄCHTER ROBOTER: Gibt nur um Gefägnis. Wenn Du ihm nahe kommst, schießt er und dreht sich, und geht dorthin zurück wo er herkam. Er kann mit einem Schuß zerstört werden, aber ein Zusammenstoß kostet drei Energieeinheiten. Wenn Arkos angeschossen wird, verliert er eine Energieeinheit.

GRÜNES MONSTER: Hält sich auf der Metallplattform und in der Steinbrücke auf. Ein Zusammenstoß kostet drei Energieeinheiten.



LASERSCHÜTZEN: Sie schießen sehr gut gezielt auf Dich. Mit 4 oder 5 Schüssen in den Kopf können sie zerstört werden.

SCHIFFE: Sie können auf jeder Höhe auf dem Bildschirm erscheinen. Ein Zusammenstoß kostet drei Energieeinheiten.

RIESE ORKO: In Szene 11 sitzt Du in der Falle und kannst Dich weder nach rechts noch nach links bewegen. Der Riese Orko erscheint und jedesmal, wenn er Dich berührt, verliert Du eine Energieeinheit. Es braucht 40 Schüsse, um ihn zu zerstören. Granaten sind auch hilfreich (jede Granate entspricht 4 Schüssen). Wenn Orko zerstört ist, kannst Du weitergehen. Danach gerüstet Du jedesmal, wenn Du ein Leben verlierst zur Szene 11 zurück anstatt zur Szene 1.

RIESENROBOTER: In Szene 19 sind alle Ausgänge rechts und links geschlossen. Nach einer Weile erscheinen drei Riesenroboter. Sie kommen schießend auf Dich zu. Du mußt sie eliminieren, bevor Du weitergehen kannst. Pro Roboter benötigst Du 20 Schüsse oder die entsprechenden Granaten.



ZWEITE WELT – DER PLANET SCKUNN

Eine schwierigere Aufgabe, diese Welt ist anders angelegt, sowohl vertikal wie horizontal.

SO WIRD GESPIELT

In dieser Welt hast Du anstelle von Granaten einen Riesenlaser, der alles zerstört, was ihm in den Weg kommt. Diesen kannst Du nur 25 mal gebrauchen.

Um in dieser Welt Energie zu erhalten, mußt Du die Szene mit dem Energienotzeichen erreiche. Wenn Du es berührst, ist ARKOS' Kraft auf dem Maximum. Wenn Du das SCHÜß Kennzeichen ergreifst, erhältst Du zusätzlich 5 Laserschüsse.

DISS WELT HAT ZWEI STUFEN

WALD: Hier gibt es Seen, in denen Du ertrinkst, wenn Du hineinfällst.

PALAST: Um von einem Stockwerk ins andere zu gelangen, benutzt man den Lift. Wenn Du im Lift bist und er sich in Bewegung gesetzt hat, mußt Du stillstehen und darfst auch nicht springen, bis das nächste Stockwerk erreicht ist. Auf dem Palastboden liegen Minen herum, die explodieren, wenn sie berührt werden.

FEINDE

KAIKAS: Gibt es im Wald. Sie gehen nur nach links. Wenn sie einen See oder Abgrund erreichen, machen sie einen großen Sprung. Sie können mit einem Schuß zerstört werden, aber kosten zwei Energieeinheiten bei einem Zusammenstoß.



LEISERS-FREISERS: Befinden sich in bestimmten Teilen des Palastes. Sie plazieren sich auf der gleichen Höhe wie ARKOS aber verfolgen Dich nicht nach links und rechts. Sie schießen mit Feuerbällen und um sie zu töten, mußt Du sie zweimal treffen.



ROBOTER: Befinden sich in bestimmten Teilen des Palastes. Um sie zu zerstören, mußt Du sie dreimal treffen.

LASERSCHÜTZE: 4 oder 5 Treffer genügen, um ihn zu zerstören.



RIESENWÄCHTER: Erscheint am Ende des Spiels. Nach 30 Schüssen verschwinden seine Flügel. Weiter 15 Schüsse bringen den Körper zum Verschwinden. Um den Kopf loszuwerden, braucht es 30 Schüsse.

STATUS UND PUNKTEGEWINN

Auf dem Bildschirm erscheinen die Anzahl Leben, erhaltene Punkte, die momentan benutzte Waffe und die Energiemenge. Jedesmal, wenn Du getroffen wirst, sinkt Deine Energiemenge, bei Null verlierst Du ein Leben. Punkte erhältst Du für das Eliminieren von fremden Lebewesen auf den verschiedenen Planeten (die Anzahl hängt von deren Stärke ab).

SPIELTIPS

- ★ Schau' Dich nach den beweglichen Plattformen um, über die Abgründe zu gelangen – ein Fall kostet ein Leben.
- ★ Die Fässer enthalten Dinge, die Dir helfen oder schaden können. Schieß' mehrmals darauf, um den Inhalt herauszuholen, es könnte Dir das Leben retten.
- ★ Schieß' mehrmals auf die Statue im oberen Stockwerk des Planetenfestungss, um ein Energiefeld zu erhalten.
- ★ Setz' alles daran, die blaue Kraft zu erhalten, damit Du in den See springen kannst!
- ★ Der Wächter in der Schlüßphase muß Stückweise zerstört werden – dazu brauchst Du Dauereffeu, aber verhindere jeglichen Kontakt mit ihm.

GAME OVER

Dieses Programm wird in zwei separaten Teilen geladen. Du kannst den zweiten Teil nur spielen, wenn Du zuvor im ersten Teil die Codenummer herausgefunden hast.

COMMODORE LOADING

Inserire la cassetta nel registratore del Commodore con la parte stampata verso l'alto, facendo attenzione che il nastri si trovi all'inizio. Controllare che tutti i cavi siano collegati. Schiacciare contemporaneamente il tasto SHIFT ed il tasto STOP/RUN. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo – SCHIACCIARE IL TASTO PLAY del registratore. Questo programma verrà caricato automaticamente. Per il C 128, scrivere GO64 (RETURN), poi seguire le istruzioni del C64. Quando il programma è stato completamente caricato, schiacciare il tasto FIRE per iniziare.

DISCO

Scelgere il modo 64. Accendere il disc drive ed inserire il programma nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto. Scrivere LOAD “*”, 8.1 (RETURN) per fare apparire il videta d'introduzione, il programma caricherà poi automaticamente.

CONTROLLI

Il gioco è controllato dal joystick Port 1.

JOYSTICK

VA SU/SALTA/SALE LE SCALE

SINISTRA ————— DESTRA

VA GIÙ/SI RANNICCHIA

Premendo velocemente il pulsante fire+ si spara il laser. Premendo e rilasciando il pulsante fire+ verrà sparata una granata od un'altra arma. Il carattere principale (ARKOS) si può muovere da destra a sinistra, abbassarsi, salire e scendere le scale e saltare. Nel mezzo di un salto si può girare, benché la direzione del salto rimane inalterata, il vostro controllo di ARKOS è lo stesso in entrambe le parti ma l'azione è differente!

LA TRAMA

Lontano, in una galassia differente e in periodo differente, il controllo era esercitato da una donna molto potente – la dittatrice GREMLA. La sua dittatura era dovuta in parte alla devozione leale dei luogotenenti fedele ARKOS – insieme erano invincibili. Ma GREMLA non era perfetta – a mano a mano che il suo potere cresceva, aumentava la sua avarizia e crudeltà – alla fine ARKOS si è ribellato – ha deciso di fermare questa megalomanica, di usare tutta la sua bravura e furbia per distruggere il suo impero, soggiogare la sua dinastia ... GAME OVER

PRIMO MONDO – IL PIANETA HYPYSIS

Questo è un mondo lineare di 20 schermi, lo scopo è di combattere fino alla fine dove una nave va trasporta al prossimo pianeta. In questo mondo ARKOS è armato di granate (i colpi sono illimitati) e durante il viaggio scopri le barili rossi e bianchi sparandovi contro tre volte, si possono ottenere poteri speciali.

GRENADES: aumenta di tre il numero delle granate.

POW UP: aumenta il potere di sparare del carattere e allarga il raggio di zione delle granate.

FIELD OF FORCE: crea un campo di forza attorno al carattere, facendo sì che sia immune agli spari o collisioni.

MINE: uccide un carattere se lo tocca.

ENERGY HEART: se il carattere riesce a prenderlo prima che scompaia via dallo schermo, farà sì che la sua energia sia ricaricata al potenziale massimo. Si incontrano i seguenti nemici – studiate bene le loro debolezze e punti forti.



GUARDIAN ROBOT: si trova soltanto nella prigione. Quando gli siete vicini, si gira e poi ritorna da dove è partito. È distrutto con un colpo ma sottrarre 3 unità di forza quando è in collisione. Se spari a Argos, si perde un'unità d'energia.



GREEN MONSTER: si può trovare nella piattaforma di metallo sul ponte di pietra. Se venite a contatto con uno di loro, perdete 3 unità d'energia.

LASER SHOOTERS: vi sparano con un margine d'errore molto piccolo. Sono distrutti quando gli si spara 4 o 5 volte nella testa.

SHIPS: appaiono ad ogni altezza dello schermo. Quando vi sbattete contro perdete 3 unità d'energia.



Giant ORKO: quando raggiungete lo schermo N. 11 sarete impigliati e non potrete uscire a destra o a sinistra: il gigante ORKO appare. Ogni volta che vi toccherà perdete un'unità d'energia. Per distruggerlo sono necessari 40 colpi, è anche utile avere delle granate (ogni granata è uguale a 4 colpi). Quando avete distrutto ORKO potete procedere. Da allora, ogni volta che perdete una vita, cominciate di nuovo sullo schermo 11 invece che sullo schermo N. 1.

Giant Robot: quando si raggiunge lo schermo N. 19 tutte le uscite sono chiuse a sinistra e a destra. Dopo un po' appaiono 3 robots giganti, avanzano camminando verso di voi e sparano. Dovete eliminarli per continuare. Ogni robot necessita 20 colpi per essere distrutto o il suo equivalente in granate.



SECONDO MONDO – IL PIANETA SCKUNN

Un compito più difficile, questo mondo è fatto diversamente sia in senso orizzontale che in senso verticale.

IL GIOCCO

In questo mondo, invece di granate avete un laser gigante che distrugge tutto quello che attraversa il suo passaggio. Potete usare questo laser soltanto 25 volte.

Per poter ottenere energia in questo mondo, dovete raggiungere le stelle dove troverete l'icona della potenza. Quando la tocate, il potere di ARKOS sarà al massimo. Quando afferate l'icona di SHOOT, il potenziale del laser gigante è aumentato di 5 colpi.

QUESTO MONDO HA DUE FASI:

FOREST: ci sono laghi in cui potete annegare se ci cadete.

PALACE: si usano ascensori per andare su e giù tra i piani differenti. Quando siete sull'ascensore e si muove, dovete trattenervi dal camminare o saltare fino a che raggiungete un altro piano. Sparagliate sul pavimento del palazzo ci sono mine che esplodono se le tocchi.



NEMICI

KAIKAS: Si trova nella fase della foresta. Cammina solo a sinistra. Quando si raggiunge un lago o una rupe fa un gran salto. Si distrugge con un colpo ma sottrarre 2 unità d'energia se vi ci sbattete contro.



LEISERS-FREISERS: Si trova in alcune zone del palazzo. Si mette alla stessa altezza di ARKOS ma non vi insegue a destra o a sinistra. Spara palle di fuoco e si deve sparargli due volte per ucciderlo.



ROBOT: Si trova in alcune aree del palazzo. Per distruggerlo, gli si deve sparare 3 volte.

SHOOTER: 4 o 5 impatti sono sufficienti per distruggerlo.



GIANT GUARDIAN: Appare alla fine del gioco. Dopo che gli si è sparato 30 volte, le ali scompaiono. Dopo che gli si è sparato 30 volte, le ali scompaiono. 15 colpi un più e il corpo scompare, 30 colpi sono necessari per far scomparire la testa.

STATUS E SCORING

Lo schermo indica il numero di vite, punti guadagnati, armi usate correntemente e il livello di potenza. Ogni volta che siete colpiti il livello della vostra potenza diminuisce e quando raggiunge zero avete perduto una vita. Guadagnate punti per aver eliminato le forme sui pianeti differenti (il punteggio varia a seconda della loro forza).

CONSIGLI

- ★ Cercate le varie piattaforme per oltrepassare le rupi – una caduta significa una vita.
- ★ I barili contengono oggetti che vi possono aiutare o danneggiare – sparate diverse volte per rivelare il contenuto, e potrete ben salvare una vita.
- ★ Ul piometro Prigione, sparate diverse volte alla statua al piano di sopra per guadagnare un campo di forza.
- ★ Assicuratevi di aver guadagnato la forza blu per poter saltare nei laghi.
- ★ Il Guardiano nella fase finale deve essere distrutto pezzo per pezzo – è necessario sparare continuamente ma state attenti ad evitare ogni contatto con lui.

SPECTRUM CHARGEMENT

Ce programme se charge séparément en deux parties. Vous ne pourrez pas faire passer la deuxième partie sans avoir obtenu d'abord le numéro du code de la première partie.

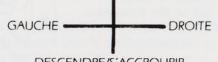
1. Mettre la cassette dans le magnétophone en s'assurant qu'elle est complètement réembobinée.
2. Vérifier que la prise MIC est bien débranchede et que les commandes de volume et de tonalité sont réglées comme il faut.
3. Si vous avez un ordinateur Spectrum 48K ou Spectrum +, effectuer le chargement comme suit. Taper LOAD "" (ENTER). [Attention pas d'espacement entre les deux guillemets]. On obtient* en appuyant simultanément sur le SYMBOLE SHIFT et sur la touche P.
4. Appuyer sur le bouton PLAY de votre magnétophone et le jeu se chargera automatiquement. Si vous avez des problèmes quelconques, essayez d'ajuster les commandes de volume et de tonalité et rappez-vous au Chapitre 6 de votre Manuel Spectrum.
5. Si vous avez un ordinateur Spectrum 128K, suivre les instructions de chargement données sur l'écran ou dans le manuel joint.
6. Une fois le chargement effectué, appuyez sur la barre d'espacement.

COMMANDES

Le jeu est commandé par levier-Kempston Sinclair ou Curseur et clavier qui peut être entièrement redéfini.

LEVIER

MONTER/SAUTER/MONTER LES ESCALIERS



CLAVIER

P	- DROITE
O	- GAUCHE
Q	- MONTER/SAUTER/MONTER LES ESCALIERS
A	- DESCENDRE/S'ACCROUPIR
Z	- LANCEZ DES BOMBES
SHIFT	- TIRER

Le personnage principal (ARKOS) peut se déplacer vers la droite et vers la gauche, se pencher, monter ou descendre les escaliers et sauter. Il peut se retourner en plein milieu d'un saut bien que la direction-même du saut reste inchangée. La manière de commander ARKOS est la même dans les deux parties du jeu mais l'action en est différente.

AMSTRAD CHARGEMENT

Ce programme se charge séparément en deux parties. Vous ne pourrez pas faire passer la deuxième partie sans avoir obtenu d'abord le numéro de code de la première partie.

CPC 464

Mettre la cassette dans le lecteur de cassettes, taper RUN* puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend également un lecteur de disque taper alors | TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Puis taper RUN* et appuyer sur la touche ENTER. (On obtient le symbole | en maintenant la touche majuscules et en pressant la touche @).

CPC 664 et 6128

Brancher un magnétophone à cassettes approprié en s'assurant que les bons fils ont été connectés suivant les indications figurant dans le Manuel d'instructions de l'utilisateur. Mettre la cassette réembobinée dans le magnétophone et taper | TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite taper RUN* et appuyer sur la touche ENTER, suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUETTE

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez | DISC et appuyer sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN* DISCO, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

LEVIER

MONTER/SAUTER/MONTER LES ESCALIERS



CLAVIER

P	- DROITE
O	- GAUCHE

Q
A
Z
SHIFT

- MONTER/SAUTER/MONTER LES ESCALIERS
- DESCENDRE/S'ACCROUPIR
- LANCEZ DES BOMBES
- TIRER

Le personnage principal (ARKOS) peut se déplacer vers la droite et vers la gauche se pencher, monter ou descendre les escaliers et sauter. Il peut se retourner en plein milieu d'un saut bien que la direction-même du saut reste inchangée. La manière de commander ARKOS est la même dans les deux parties du jeu mais l'action en est différente.

COMMODORE CHARGEMENT

Mettre la cassette dans votre magnétophone Commodore, côté impréssé sur les dessus, tout en s'assurant qu'elle est bien réembobinée au début. Vérifier que tous les fils sont bien branched. Appuyer simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUNSTOP. Le message devrait apparaître sur l'écran dès que vous aurez appuyé sur la touche PLAY de votre magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour charger un C 128, taper GO 64 (RETURN), puis suivre les mêmes instructions que pour le C 64. Une fois le chargement effectué, appuyer sur le bouton FIRE pour commencer.

DISQUETTE

Selectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "", 8.1 (RETURN). L'écran d'introduction apparaîtra et le programme se chargera automatiquement.

COMMANDES

Le jeu est commandé par levier dans Port 1.

LEVIER

MONTER/SAUTER/MONTER LES ESCALIERS



Appuyer brièvement sur le bouton « feu » pour tirer au laser. Si vous gardez le bouton « feu » appuyé et puis le relâchez, vous lancerez une grenade ou une autre arme. Le personnage principal (ARKOS) peut se déplacer entre la droite et la gauche, se pencher, monter ou descendre les escaliers et sauter. Il peut se retourner en plein milieu d'un saut bien que la direction-même du saut reste inchangée. La manière de commander ARKOS est la même dans les deux parties du jeu mais l'action en est différente.

GAME OVER SCENARIO

Dans une autre Galaxie, très loin d'ici, dans une autre temps, une femme toute-poussante exerçait son autorité et commandait – La souveraine GREMLA. Elle devait sa dictature en partie à la loyauté de son dévoué et fidèle lieutenant ARKOS – avec que ils s'avéraient invincibles. Mais Gremla avait un point faible – plus son pouvoir grandissait plus son avidité et sa cruauté se faisaient sentir – jusqu'à ce que ARKOS – résolu à mettre fin à sa mégalomanie – décide de mettre à bien toute son habileté et sa ruse afin de détruire son empire et soumettre sa dynastie... LE JEU EST FINI

PREMIER MONDE – LA PLANÈTE HYPYSIS

Il s'agit d'un monde linéaire de 20 écrans, votre but étant de vous battre jusqu'au bout où un bateau vous emmènera à la planète suivante. Dans ce monde ARKOS est armé de grenades (son nombre de tirs est illimité) et au cours de son voyage, il découvrira des totemaux rouges blancs – en leur tirant dessus trois fois vous obtiendrez des pouvoirs spéciaux.

GRENADES: Augmente le nombre de grenades de trois.

POW UP: Accroît le puissance de tir du personnage et élargit le rayon d'action des grenades.

CHAMP DE FORCE: Crée un champ de force autour du personnage, l'immunisant contre tir ou collision.

MINE: Tue le personnage s'il la touche.

COEUR PLEIN D'ENERGIE: Si le personnage parvient à l'attrape, avant que celui-ci disparaîtse du haut de l'écran, il referra le plein d'énergie. Il rencontrera les ennemis suivants - étudiez de près leurs faiblesses et leur force!

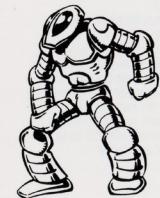
LE ROBOT-GARDIEN: Ne se trouve que dans la prison. Une fois près de lui, il tire et se retourne pour retourner d'où il vient. On le détruit avec un tir mais on doit soustraire trois unités d'énergie en cas de collision. Si ARKOS est touché, on perd une unité d'énergie.



TIREURS DE LASER: Ils vous tirent dessus avec une marge d'erreur minimale. On les détruit un leur tirant dessus et en les touchant à la tête 4 ou 5 fois.

BATEAUX: Ils apparaissent à n'importe quelle hauteur sur l'écran. Si vous entrez en collision avec eux, vous perdez trois unités d'énergie.

LE GEANT ORKO: Quand vous parviendrez à l'écran numéro 11, vous serez coincé et ne pourrez partir ni vers la droite, ni vers la gauche, et le géant ORKO apparaîtra, chaque fois qu'il vous touchera, vous perdez une unité d'énergie. Il faut tirer 40 fois pour le détruire; la grenades pourront aussi vous aider (chaque grenade équivaut à 4 tirs). Une fois que ORKO est détruit, vous pouvez continuer. A partir de là, chaque fois qu'une vie sera détruite, vous recommencerez à l'écran 11 au lieu de l'écran numéro 1.



LE ROBO GEANT: En arrivant à l'écran 10, toutes les sorties à droite et à gauche seront condamnées. Un moment après, trois robots géants apparaîtront et avanceront vers vous en tirant. Vous devez les éliminer pour continuer. Il faut tirer 20 fois pour détruire chaque robot ou l'équivalent en grenades.

SECOND MONDE - LA PLANÈTE SCKUNN

Il s'agit d'une tâche beaucoup plus difficile, car ce monde est disposé différemment verticalement et horizontalement.

LE JEU

Dans ce monde-ci, au lieu de grenades, vous disposez d'un laser géant qui détruit tout ce qu'il rencontre. Vous ne pouvez utiliser ce laser que 25 fois. Afin d'obtenir de l'énergie, vous devez parvenir à l'écran où vous trouverez l'icône-puissance. En la touchant, le pouvoir d'ARKOS sera au maximum. En vous emparant de l'icône-tir, le potentiel du laser géant sera accru de 5 fois.

CE MONDE A 2 ETAPES:
LE FORET: Il y a des lacs où vous noierez si vous tombez dedans.

LE PALAIS: On utilise des escaliers mécaniques pour changer d'étage. Une fois dessus et lorsqu'il est en route, il faudra vous retenir de marcher ou de sauter jusqu'à ce que vous ayez atteint un autre étage. Un peu partout sur le sol le palais, il y a des mines qui exploseront si vous les touchez.



LES ENEMIS

KAIKAS: Se trouvent à l'étape de la forêt. Ne se déplacent que vers la gauche. Au bord d'un lac ou d'une falaise, font un grand saut. Il faut tirer une fois pour les détruire mais soustraire deux unités d'énergie en cas de collision.

LEISERS-FREISERS: Se trouvent dans certaines zones du palais. Se placent à la même hauteur qu'ARKOS bien qu'ils ne vous poursuivent pas vers la droite ni vers la gauche. Ils tirent des boules de feu et il faut leur tirer dessus deux fois pour les tuer.



ROBOT: Se trouve dans certaines zones du palais, il faut lui tirer dessus trois fois pour le tuer.

TIREUR DE LASER: Pour le détruire, il suffit de le toucher 4 ou 5 fois.

LE GARDIEN-GEANT: Apparaît à la fin du jeu. Après lui avoir tiré dessus 30 fois, il perdra ses ailes. Vous lui tirez dessus 15 fois et il perdra son corps, pour que sa tête disparaîsse, il faut lui tirer dessus 30 fois.



STATUT ET SCORE

Sur l'écran s'afficheront le nombre de vies, de points marqués, l'arme que vous portez et le degré de votre pouvoir. Chaque fois que vous prenez un coup, votre pouvoir diminue et quand il atteint zero, vous perdez une vie. Vous gagnez des points en éliminant les formes étrangères sur les diverses planètes (le score dépend de leur force).

CONSEILS UTILES

- ★ Prenez garde aux plates-formes qui bougent vous passez d'une falaise à une autre. Si vous tombez, vous perdez une vie.
- ★ Les anneaux contiennent des objets susceptibles de vous aider ou de vous faire du mal. tirez plusieurs fois pour en découvrir le contenu, cela pourra vous sauver la vie.
- ★ Sur la Planète Prison, tirez sur la statue à l'étage Supérieur à plusieurs reprises pour obtenir un champ de force.
- ★ Assurez-vous d'avoir obtenu la force bleue pour pouvoir sauter dans le lac!
- ★ Vous devez détruire le Gardien dans la phase finale morceau par morceau - vous devrez tirer sans arrêt tout en prenant garde de ne pas le toucher.

COPYRIGHT DINAMIC

NO PART OF THIS GAME MAY BE REPRODUCED, BROADCASTED, RENTED OR LOANED WITHOUT THE EXPRESS WRITTEN AUTHORISATION OF MICRODIGITALSOFT, S.A.
DINAMIC IS A REGISTERED TRADEMARK OF MICRODIGITALSOFT, S.A.
GAME OVER: COMMODORE 64 VERSION
THIS VERSION IS PROGRAMMED BY IMAGINE SOFTWARE.
© IMAGINE SOFTWARE 1987.

ALLE URHEBER - UND LEISTUNGSSCHUTZRECHTE VORBEHALTEN. KEIN VERLEIH, KEINE VERVIELFÄLTIGUNG, VERMITTUNG, AUFFÜHRUNG ODER SENDUNG OHNE DIE AUFÜHRLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON MICRODIGITALSOFT, S.A. DINAMIC IST EINE EINGETRAGENE MARKE VON MICRODIGITALSOFT, S.A.

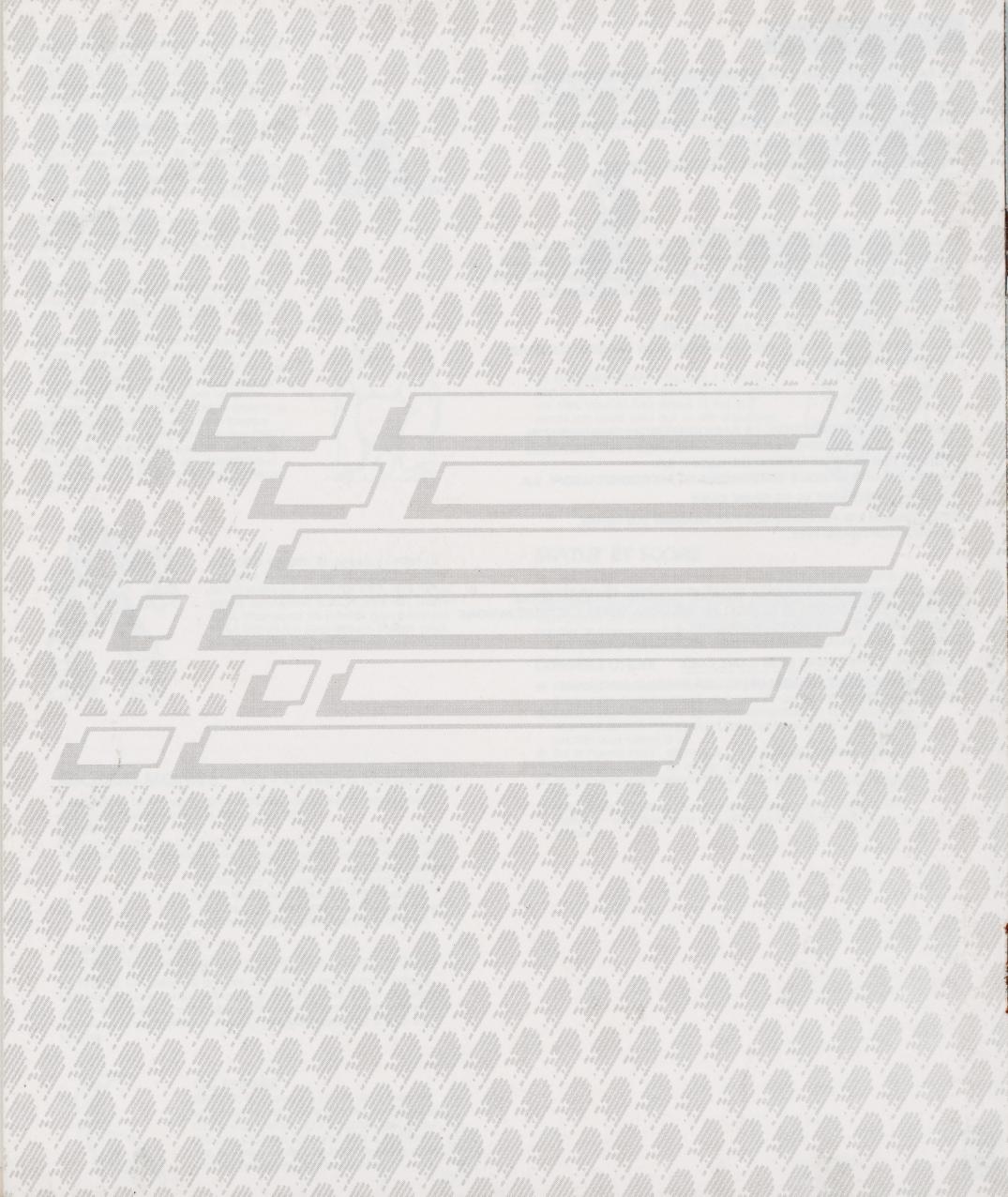
GAME OVER: ÜBERSETZUNG FÜR COMMODORE 64
DIESE ÜBERSETZUNG WURDE PROGRAMMIERT VON IMAGINE SOFTWARE.
© IMAGINE SOFTWARE 1987.

DEFENDUE LA REPRODUCTION, LA RADIODIFFUSION, TRANSMISSION, LOCATION OU EMPRUNT DE CE PROGRAMME SANS L'AUTORISATION EXPRIMÉE PAR ÉCRIT DE MICRODIGITALSOFT, S.A.
DINAMIC EST UNE MARQUE ENREGISTRÉE DE MICRODIGITALSOFT, S.A.
VERSION COMMODORE 64 DE GAME OVER

CESTE VERSION EST PROGRAMMÉE PAR IMAGINE SOFTWARE.
© IMAGINE SOFTWARE 1987.

PROIBITA LA REPRODUZIONE, LA RADIODIFFUSIONE, TRANSMISSIONE, LOCAZIONE O IMPRESTITO DI QUESTO PROGRAMMA SENZA L'AUTORISAZIONE ESPRESSA IN SCRITTO DI MICRODIGITALSOFT, S.A.
DINAMIC È UNA MARCA REGISTRATA DA MICRODIGITALSOFT, S.A.
VERSIONE COMMODORE 64 DI GAME OVER

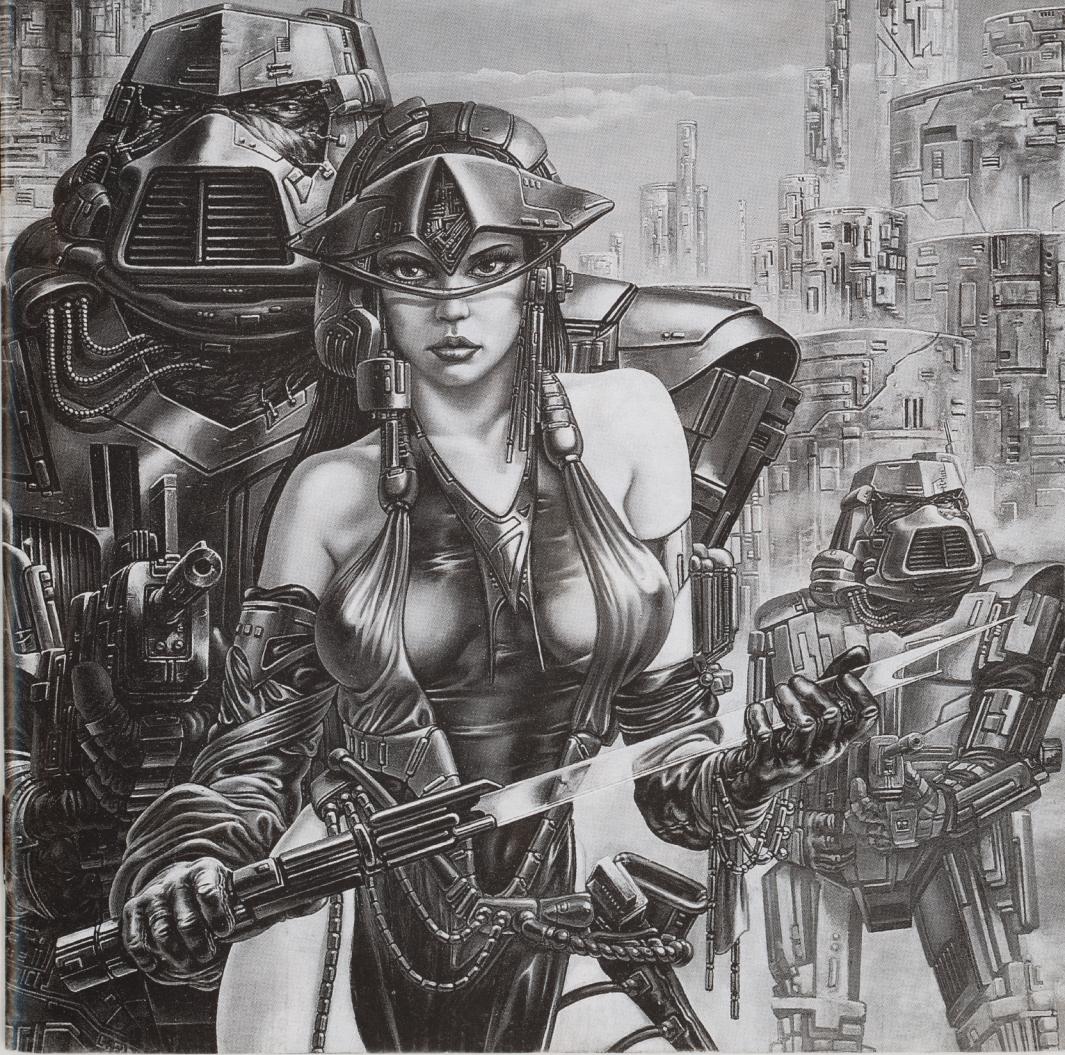
QUESTA VERSIONE È PROGRAMMATA DA IMAGINE SOFTWARE.
© IMAGINE SOFTWARE 1987.



The Adventure Goes On

GAME OVER

The Video-Game



INTRODUCTION

ARKOS has achieved the defeat of GREMLA, empress of five planetary systems, after overcoming countless difficulties. The troops of the sidereal infantry have arrived to take charge of the imperial planet. All is happiness and joy.

But no one can find the hero of the rebellion. Nobody knows where ARKOS is. Soon it is found out that he has been captured by GREMLA'S heirs and has been imprisoned on the terrible jail planet PHANTIS.

To free him is a one-man mission, and Major LOCKE is chosen to accomplish this, as he knows the terrain best.

EINLEITUNG

Nach Ueberwindung zahlreicher Schwierigkeiten ist es "ARKOS" gelungen, "GREMLA", die Herrscherin ueber fuen Planetensysteme, zu besiegen. Die Truppen der Weltrauminfanterie haben von dem kaiserlichen Planeten Besitz ergaenzt. Ueberall herrscht Glueck und Freude.

Der Held des Aufstandes ist jedoch voellig verschwunden, und niemand weiss, wo "ARKOS" sich aufhaelt.

Poetisch wird jedoch die Entdeckung gemacht, dass er von den Erben von "GREMLA" gefangen genommen worden ist, und sich in "PHANTIS", dem furchtbaren Planetengefängnis befindet.

Die Befreiung kann nur durch einen einzigen Mann erfolgen: auf Grund seiner vorzuehlichen Ortskenntnisse wird hierfuer der Major "LOCKE" auserwahlt.

INTRODUZIONE

"ARKOS" è riuscito a sconfiggere "GREMLA", Imperatrice di cinque sistemi planetari, dopo aver superato numerose difficoltà. Le truppe della fanteria siderale sono accorse ad occupare il Planeta imperiale. Tutto è felicità ed allegria.

Ma nessuno riesce a trovare l'eroe della ribellione. Nessuno sa dove possa trovarsi "ARKOS".

Ma ben presto si viene a scoprire che è stato catturato dagli eredi di "GREMLA" e rinchiuso in "PHANTIS", il terribile pianeta-prigione.

Liberarlo è la missione d'un uomo solo ed il Comandante "LOCKE" viene eletto per portarla ad effetto, dato che lui conosce meglio il terreno.

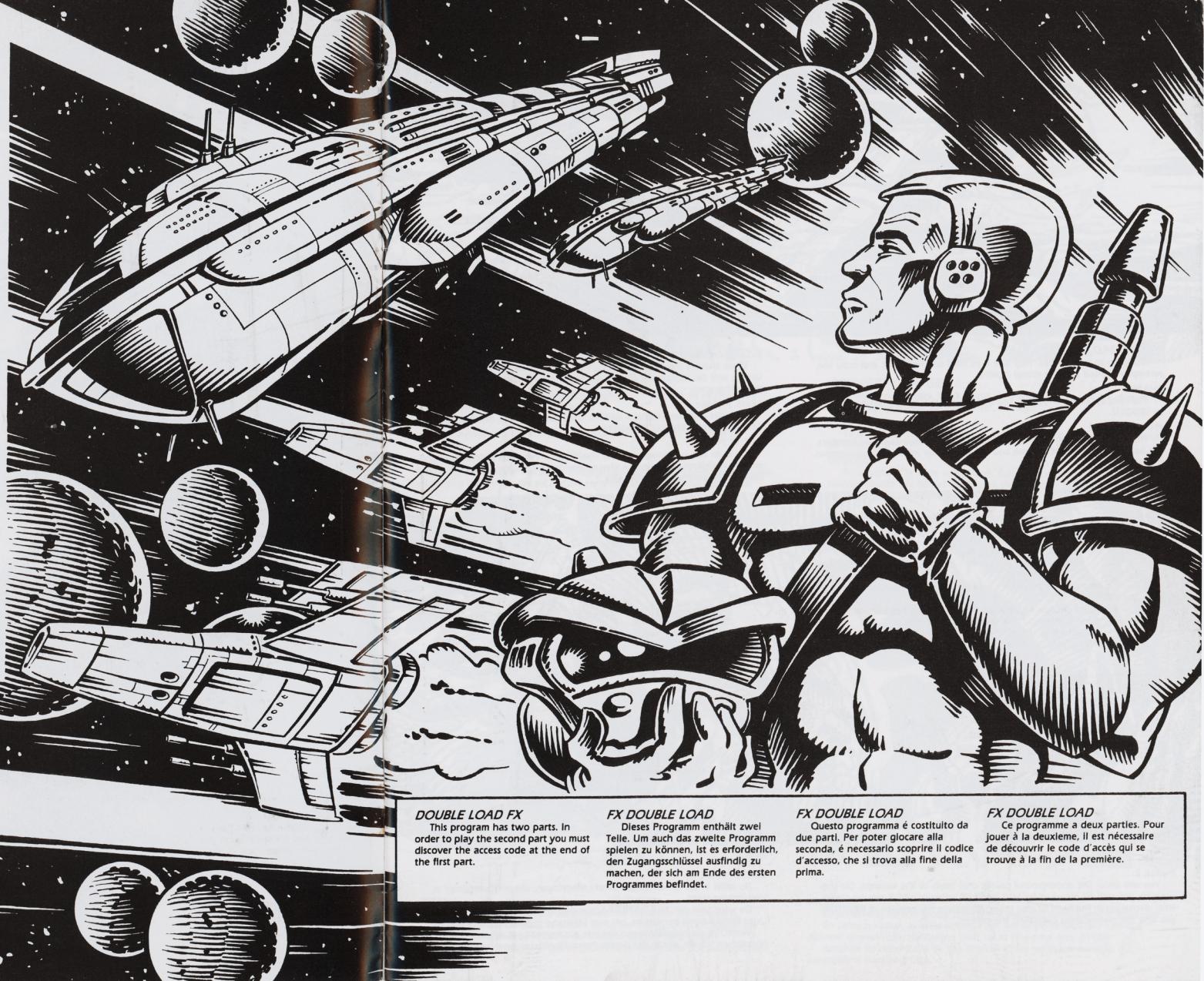
INTRODUCTION

"ARKOS" est parvenu à mettre en déroute "GREMLA", impératrice de cinq systèmes planétaires, après avoir surmonté de nombreuses difficultés. Les troupes de l'infanterie sidérale sont accourues pour se charger du Planète impérial. Tout n'est que bonheur et allégresse.

Mais personne ne trouve le héros de la révolte. Personne ne sait où se trouve "ARKOS".

Bientôt, on découvre qu'il a été capturé par les héritiers de "GREMLA" et qu'il a été enfermé à "PHANTIS", le terrible planète prison.

Sa libération est une mission que pour un seul homme et le Commandant "LOCKE" est sélectionné pour la réaliser, car c'est celui qui connaît le mieux le terrain.



DOUBLE LOAD FX

This program has two parts. In order to play the second part you must discover the access code at the end of the first part.

FX DOUBLE LOAD

Dieses Programm enthält zwei Teile. Um auch das zweite Programm spielen zu können, ist es erforderlich, den Zugangsschlüssel ausfindig zu machen, der sich am Ende des ersten Programmes befindet.

FX DOUBLE LOAD

Questo programma è costituito da due parti. Per poter giocare alla seconda, è necessario scoprire il codice d'accesso, che si trova alla fine della prima.

FX DOUBLE LOAD

Ce programme a deux parties. Pour jouer à la deuxième, il est nécessaire de découvrir le code d'accès qui se trouve à la fin de la première.



FIRST LOAD

Made up of four phases. Your aim is to land on the planet and cross the swamps mounted on your clonal ADREC.

PHASE 1:

You must approach MOON 4. You will be attacked by the kamikaze hordes of SENOLIZ.

PHASE 2:

You will fly over the volcanic area. Beware of the reconnaissance bombers, the balls of incandescent magma and the ground-air missiles of autonomous recognition.

ERSTE LADUNG

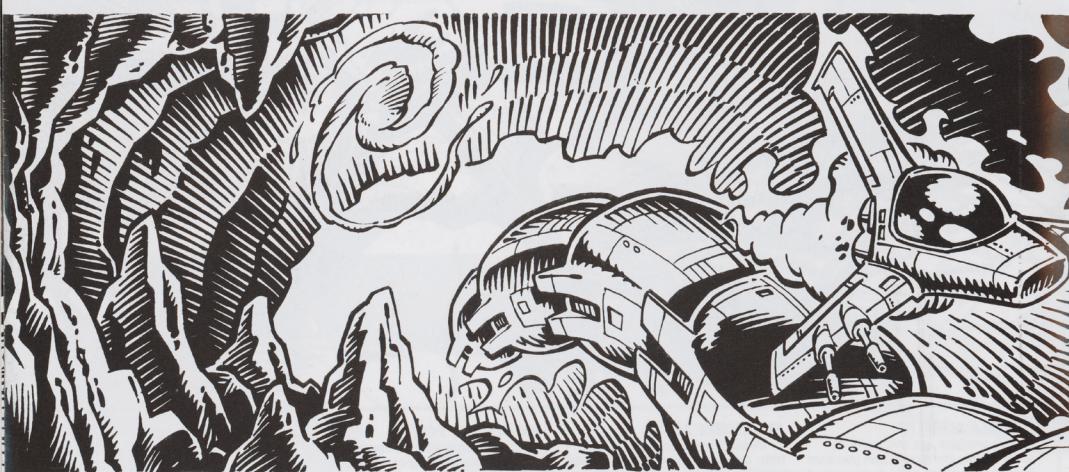
Diese besteht aus vier Phasen. Du hast die Aufgabe, auf dem Planeten zu landen und das sumpfige Gelände auf dem Rücken Deines klonischen ADREC zu durchqueren.

ERSTE PHASE:

Du sollst Dich dem Mond 4 nähern, Du wirst dann von den Horden der Kamikazes von SENOLIZ angegriffen.

ZWEITE PHASE:

Du sollst das vulkanische Gebiet überfliegen. Vermelde jede Begegnung mit den Aufklärungsflugzeugen, den glühenden Magmakugeln und den Landultraketens autonomer Reichweite.



PHASE 3:

You will enter the underground cavern that leads to the swamps. On this occasion you will be attacked by MULTIAPILER serpents which require three laser discharges in the head to stop them. Annihilate the nebulae of KRYPTON gas and the enemy ships patrolling the cavern.

DRITTE PHASE:

Du sollst in die unterirdische Grotte eindringen, die mit dem Sumpf in Verbindung steht.

Du wirst von den MULTIAPILER-Schlangen angegriffen werden, die drei Laser-Entladungen benötigen, um zum Stillstand gebracht zu werden.

Vernichte die nebelähnlichen Gebilde aus Kryptongas, sowie die feindlichen Schiffe, die in der Grotte Patrouillendienst verrichten.



PRIMA CARICA

Ha quattro fasi: Il tuo obiettivo è atterrare sul pianeta ed attraversare lo stagno schiena del tuo ADREC clonico.

PRIMA:

Devi avvicinarti alla Luna 4, sarai attaccato dalle orde Kamikazi di SENOLIZ.

SECONDA:

Sorvolerai la zona vulcanica. Evita gli apparecchi da ricognizione, le palle di magma incandescente ed i missili terra-aria di ricognizione autonoma.

PREMIERE CHARGE

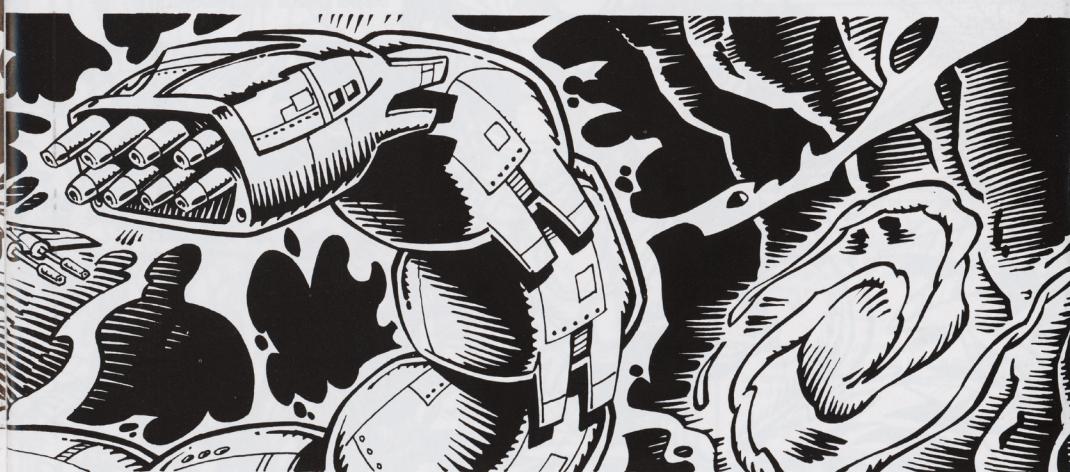
Comprend 4 phases. Ton objectif est d'atterrir sur le planète et de traverser le marécage à cheval sur ton ADREC clonique.

PREMIERE:

Tu dois t'approcher de la Lune 4. Tu seras attaqué par les hordes Kamikazes de SENOLIZ.

DEUXIÈME:

Tu survoleras la zone volcanique. Evite les avions de chasse de reconnaissance, les boules de magma incandescent et les missiles terre-air de reconnaissance autonome.



TERZA:

Ti introdurrai nella grotta sotterranea che comunica con lo stagno.

In quest'occasione sarai attaccato da serpenti MULTIAPILER, i quali, per essere arrestati, devono ricevere tre scariche di laser sulla testa.

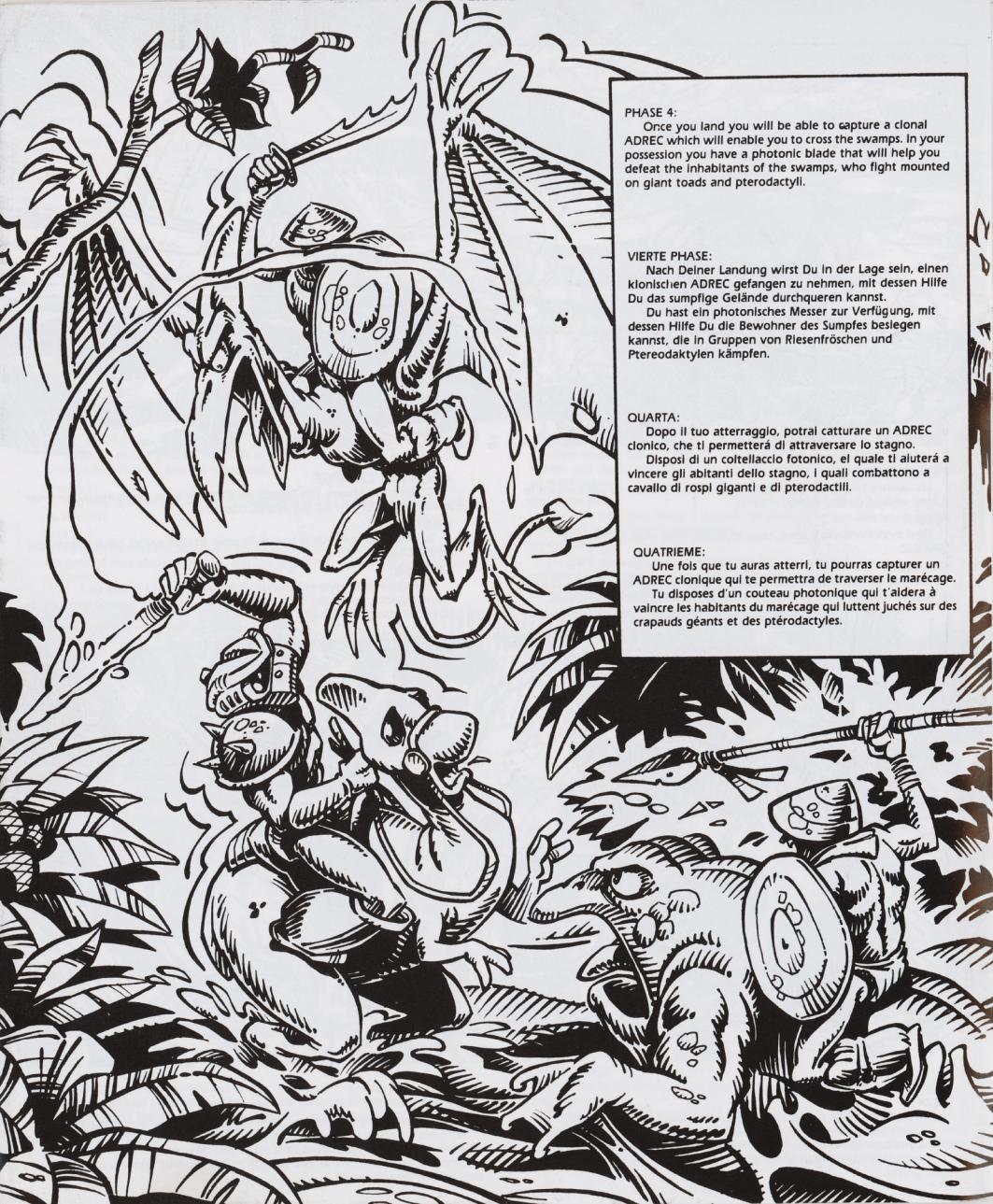
Annihila le nebulose di gas Krypton e le navi nemiche che pattugliano nella grotta.

TROISIÈME:

Tu pénétreras dans la grotte souterraine qui communique avec le marécage.

En cette occasion, tu seras attaqué par des serpents MULTIAPILER que doivent recevoir trois décharges laser sur la tête pour être arrêtés.

Annihile les nébuloses de gaz Krypton et les vaisseaux ennemis qui patrouillent dans la grotte.



PHASE 4:

Once you land you will be able to capture a clonal ADREC which will enable you to cross the swamps. In your possession you have a photonic blade that will help you defeat the inhabitants of the swamps, who fight mounted on giant toads and pterodactyls.

VIERTE PHASE:

Nach Deiner Landung wirst Du in der Lage sein, einen klonischen ADREC gefangen zu nehmen, mit dessen Hilfe Du das sumpfige Gelände durchqueren kannst.

Du hast ein phototonisches Messer zur Verfügung, mit dessen Hilfe Du die Bewohner des Sumpfes besiegen kannst, die in Gruppen von Riesenfröschen und Pterodaktylen kämpfen.

QUARTA:

Dopo il tuo atterraggio, potrai catturare un ADREC clonico, che ti permetterà di attraversare lo stagno.

Disponi di un coltellaccio fottonico, el quale ti aiuterà a vincere gli abitanti dello stagno, i quali combattono a cavallo di rospi giganti e di pterodactili.

QUATRIÈME:

Une fois que tu auras atterri, tu pourras capturer un ADREC clonique qui te permettra de traverser le marécage.

Tu disposes d'un couteau phototonique qui t'aidera à vaincre les habitants du marécage qui luttent juchés sur des crapauds géants et des ptérodactyles.

SECOND LOAD

You must descend to the deepest layers of the planet and cross six different levels before rescuing your companion from prison.

ZWEITE LANDUNG

Du sollst jetzt bis zu der tiefsten Stelle von PHANTIS herabsteigen und 6 verschiedene Niveaus durchqueren, um Deine Kameraden aus dem Gefängnis zu befreien.

SECONDA CARICA

Devi scendere alla massima profondità di PHANTIS ed attraversare 6 livelli diversi, sino a riuscire a riscattare il tuo compagno dalla PRIGIONE.

DEUXIÈME CHARGE

Tu dois descendre jusqu'aux plus grandes profondeurs de PHANTIS et traverser 6 niveaux différents avant de libérer ton compagnon de la PRISON.

1. SURFACE LEVEL:

Mountainous area inhabited by sideral PELOTRONES. Use your rebel PELOTONE to do away with them.

1. OBERFLÄCHENNIVEAU:

Gebirgige Zone, die von sideralen "Pelotronen" bewohnt ist. Benutze Dein Mikropelotron Rebelle, um diese zu besiegen.

1. LIVELLO SUPERFICIE:

Zona montagnosa, abitata da "pelotroni siderali". Impiega il tuo micro-pelotron ribelle per farli fuori.

1. NIVEAU DE LA SURFACE:

Zone montagneuse habitée par des "pelotrons" sidéraux. Utilise ton micropelotron rebelle pour en finir avec eux.

2. ALIEN BASE LEVEL:

Gain control of the ionic turbo laser and its proton loader in order to be armed to full power.

2. LIVELLO MIT AUßERIRDISCHER GRUNDLAGE:

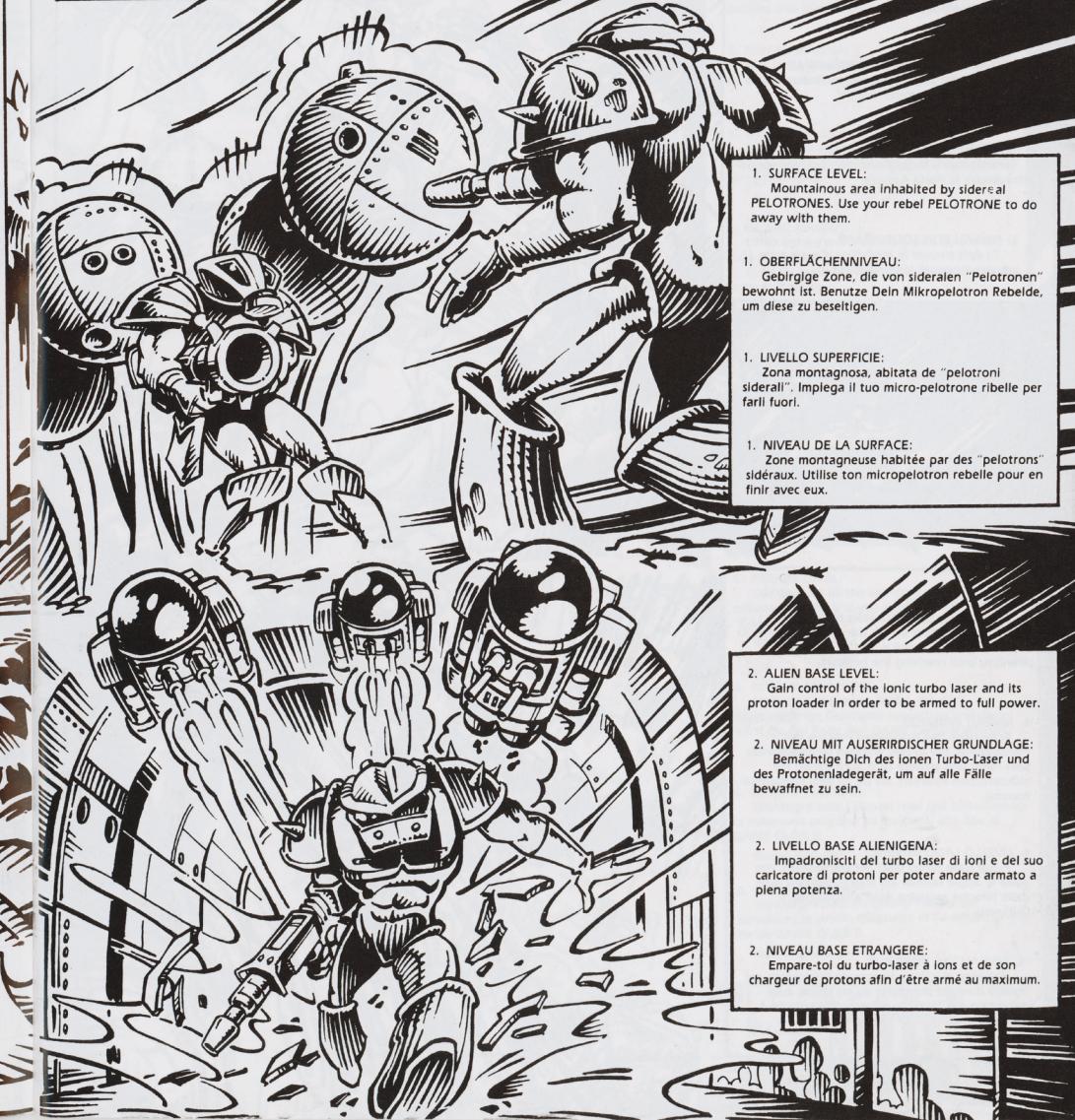
Bemächtige Dich des Ionen Turbo-Laser und des Protonenladegerät, um auf alle Fälle bewaffnet zu sein.

2. LIVELLO BASE ALIENIGENA:

Impadronisciti del turbo-laser di ioni e del suo caricatore di protoni per poter andare armato a piena potenza.

2. NIVEAU BASE ETRANGERE:

Empare-toi du turbo-laser à ions et de son chargeur de protons afin d'être armé au maximum.



3. UNDERGROUND FOREST LEVEL:
You must find the access medallion in order to cross the Blue Door.

3. NIVEAU MIT UNTERIRDISCHEN WÄLDEN:
Du musst das Zugangsmedallion finden, damit Du die Blaue Tür passieren kannst.

3. LIVELLO BOSCO SOTTERRANEO:
Devi trovare il Medaglione d'accesso per potere attraversare la Porta Azzurra.

3. NIVEAU BOIS SOUTERRAIN:
Tu dois trouver le Médallion d'accès pour pouvoir traverser la Porte Bleue.

4. INNER LAKE LEVEL:
Escape from the fierce jaws of the PLENTOSAURUS that dwells the thermal waters of the lake, and be careful with the murderous piranhas, until reaching the heliport.

4. NIVEAU INNENSEE:
Entwiche den grimmigen Pratzen des Plentosaurus, der in den warmen Gewässern des Sees haust und schütze Dich auch gegen die mörderischen Piranen, bis Du zu dem Heliporto kommt.

4. LIVELLO LAGO INTERNO:
Fuggi dalle feroci fauci del plentosauro, che abita le acque termali del lago e guardati pure dalle piranhe assassine, sino a raggiungere l'elporto.

4. NIVEAU LAC INTERIEUR:
Echappe aux crocs féroces du Plésiosaure qui habite les eaux thermales du lac et fais aussi attention aux piranhas assassins en arrivant à l'héliport.

5. MAGMA LEVEL:
The helicopter will fly through the cave leading to the volcanic area. Avoid the lava bubbles and the landslides of magmatic rock.

5. NIVEAU MAGMA:
Der Hubschrauber durchquert die Grotte, die zu der vulkanischen Zone führt.

5. LIVELLO MAGMA:
L'elicottero attraversa la grotta che porta alla zona vulcanica. Evita le bolle di lava e le frane di rocce di magma.

5. NIVEAU MAGMA:
L'hélicoptère traversera la grotte qui mène à la zone volcanique.
Evite les bulles de lave et les éboulements de roche magmatique.

6. PRISON LEVEL:
Disintegrate all the red devils guarding the millenary prison and you will view the end of "GAME OVER II".
Good Luck!

6. NIVEAU GEFÄNGNIS:
Vernichte alle roten Teufel, die das tausendjährige Gefängnis bewachen und dann wirst Du das Ende von GAME OVER II erleben.
Viel Glück!

6. LIVELLO PRIGIONE:
Disintegra tutti i diavoli rossi che custodiscono la milenaria prigione ed assisteral alla fine di GAME OVER II.
Bonne Fortune!

6. NIVEAU PRISON:
Désintègre tous les diables rouges qui surveillent la prison millénaire et tu assisteras à la fin de GAME OVER II.
Bonne Chance!

There are 24 different enemies in "GAME OVER II". For every one you destroy you obtain certain points.

In the first load you start out with 4 lives and an extra one every 25.000 points.

In the second part you begin with 5 lives and an extra one each time you find a heart.

CONTROL AND MOVEMENT

SHIP: up, down, accelerate and laser.

CLONIC ADREC: left, right, blade forward (shoot), blade upward (shoot + up).

MAJOR LOCKE: Jet, stoop down, right, left, laser.

JOYSTICK CONTROLS

Left Rise, Jump up, Jet Right, Accelerate
Descent, stoop down

Ø Shoot = Laser

PREDEFINED KEYS

Q	Rise, Jump up, Jet	O	Left	SPACE = Shoot
A	Descent, stoop down	P	Right	

Es gibt 24 verschiedene Feinde in GAME OVER II. Jeder von diesen wird Dir eine bestimmte Zahl von Punkten geben.

Bei der ersten Ladung hast Du 4 Leben zu Deiner Verfügung und ein weiteres Extraleben alle 25.000 Punkte.

Bei der zweiten Ladung fängst Du mit 5 Leben an und ein weiteres Extraleben, für jedes Herz das Du findest.

KONTROLLE UND BEWEGUNG

SCHIFF: Steigen, Sinken, Beschleunigen und Laser.

KLONISCHEN ADREC: Links, Rechts, Messer vorwärts (Auslösung), Messer nach oben (Auslösung und aufwärts).

MAJOR LOCKE: Jet, Bücken, rechts, links, Laser.

KONTROLL JOYSTICK

Links: Steigen, aufwärts. Jet Rechts, Beschleunigen
Sinken, Bücken

Ø Auslösung = Laser

VORHERBESTIMMTE TASTEN

O	Stiegen, aufwärts, Jet	O	Links	SPACE Auslösung
A	Sinken, Bücken	P	Rechts	

Esistono 24 nemici diversi in GAME OVER II. Ognuno d'essi ti darà alcuni determinati punti.

Nella prima carica conti su 4 vite ed una extra ogni 25.000 punti.

Nella seconda comincia con 5 vite ed una extra ogni volta che trovi un cuore.

CONTROLLO E MOVIMENTO

NAVE: Salire, Scendere, Accelerare e Laser.

ADREC CLONICO: Sinistra, Destra. Coltello in avanti (sparo). Coltello in alto (sparo + in alto).

COMANDANTE LOCKE: Jet, Piegarsi, Destra, Sinistra, Laser.

CONTROLO JOYSTICK

Sinistra:	Salire, In Alto, Jet	Destra, Accelerare
Scendere, Piegarsi	Ø Sparo = Laser	

TASTI PRESTABILITI

O Salire, in alto, Jet	O Sinistra	SPACE = Sparo
A Scendere, Piegarsi	P Destra	

Il existe 24 ennemis différents sur PHANTIS. Chacun d'eux fournira un nombre de points déterminé.

A la première charge, tu as 4 vies et une supplémentaire tous les 25.000 points.

A la deuxième, tu commences avec 5 vies et une supplémentaire chaque fois que tu trouves un cœur.

CONTROLE ET MOUVEMENT

VAISSEAU: Monter, Descendre, Accélérer et Laser.

"ADREC" CLONIQUE: Gauche, Droite, Couteau en avant (tir). Couteau vers le haut (tir + haut).

LOCKE: Jet, s'incliner, Droite, Gauche, Laser.

CONTROLE MANCHE A RALAI

Gauche:	Monter, en haut, Jet	Droite, Accélérer
Descendre, s'abaisser	Ø Tir = Laser	

TOUCHES PRÉDÉTERMINÉES

O Monter, en haut, Jet	O Gauche	SPACE = Tir
A Descendre, s'abaisser	P Droite	

LOADING INSTRUCTIONS

● SPECTRUM 48 K +

1. Connect the EAR output of the SPECTRUM to the EAR output of the cassette.
2. Rewind the tape to the beginning.
3. Adjust the volume to 3/4 of the maximum.
4. Type LOAD and press ENTER.
5. Press PLAY on the cassette.
6. The program will load automatically.
7. If it fails to do so, repeat the operation at a different volume.

● SPECTRUM + 2

1. Select option 48 BASIC with the cursor and press ENTER.
2. Then follow the SPECTRUM 48 K + instructions (remember that the volume has already been adjusted in the + 2).

● SPECTRUM + 3

1. Connect the SPECTRUM + 3 to the mains.
2. Insert the diskette.
3. Select the Basic + 3 option.
4. Type LOAD "Disco" and press ENTER.
5. The program will load automatically.

● AMSTRAD CPC 464

1. Rewind the tape to the beginning.
2. Press the CONTROL and ENTER keys simultaneously and PLAY on the cassette.
3. The program will load automatically.

● AMSTRAD CPC 664-6128

1. Type | TAPE and press RETURN, (The | is typed by pressing SHIFT and @ simultaneously).
2. Then follow the CPC 464 instructions.

● AMSTRAD CPC 464 DISK

1. Switch on the diskette drive.
2. Switch on the Amstrad.
3. Insert the diskette in the drive.
4. Type | CPM and press RETURN (The | is typed by pressing SHIFT and @ simultaneously).
5. The program will load automatically.

● AMSTRAD CPC 664-6128 DISK

1. Switch on the Amstrad.
2. Follow the CPC 464 instructions from point 3 onwards.

● COMMODORE 64

1. Make sure the cassette cable is connected to the COMMODORE.
2. Rewind the tape to the beginning.
3. Press the SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously and PLAY on the cassette.
4. The program will load automatically.

● COMMODORE 128

1. Select MODE 64 by typing GO 64 and pressing RETURN.
2. Then follow the COMMODORE 64 instructions.

● COMMODORE 64 DISK

1. Make sure the diskette drive is connected to the mains.
2. Insert the diskette in the drive.
3. Type LOAD "*", 8, 1 and press RETURN.
4. The program will load automatically.

● COMMODORE 128 DISK

1. Select MODE 64 by typing GO 64 and pressing RETURN.
2. Then follow the COMMODORE 64 instructions.

● MSX-MSX 2

1. Connect the cassette cable as indicated in the manual.
2. Rewind the tape to the beginning.
3. Type LOAD "CAS:", R and press ENTER.
4. Press PLAY on the cassette.
5. The program will load automatically.

● PC

1. Insert the disk in unit "A".
2. Connect the computer.
3. The program will load automatically.

● ATARI ST

1. Connect the Atari ST.
2. Insert the disk.
3. Press the RESET button.
4. The program will load automatically.



LADEANWEISUNGEN

● SPECTRUM 48 K +

1. Verbinden Sie den Ausgang EAR des Spectrum mit dem Ausgang EAR der Kassette.
2. Spulen Sie das Band zum Anfang zurueck.
3. Stellen Sie das Volumen auf 3/4 des Noechstvolumens ein.
4. Drücken Sie auf die Taste LOAD und dann auf ENTER.
5. Drücken Sie auf die PLAY-Taste Ihres Kassettenrekorders.
6. Das Programm wird automatisch geladen.
7. Wenn dies nicht geschieht, ist derselbe Vorgang mit einem anderen Volumen zu wiederholen.

● SPECTRUM + 2

1. Wählen Sie mit dem Reiter die Option 48 BASIC aus und drücken Sie auf die Taste ENTER.
2. Befolgen Sie anschliessend die Anordnungen des Spectrums 48 K + (Hierbei ist zu berücksichtigen, dass im Fall Spectrum + 2 das Volumen bereits eingestellt ist).

● SPECTRUM + 3

1. Schliessen Sie den Spectrum + 3 an.
2. Fügen Sie die Diskette oder Platte ein.
3. Wählen Sie die Option Basic + 3 aus.
4. Drücken Sie die Taste LOAD «DISC» und dann die Taste ENTER.
5. Das Programm wird automatisch geladen.

● AMSTRAD CPC 464

1. Spulen Sie das Band zum Anfang zurueck.
2. Drücken Sie gleichzeitig auf die Tasten CONTROL und ENTER, anschliessend auf die PLAY-Taste Ihres Kassettenrekorders.
3. Das Programm wird automatisch geladen.

● AMSTRAD CPC 664-6128

1. Betätigen Sie die Taste/TAPE und drücken Sie auf die Taste RETURN ("1" wird erreicht, indem man gleichzeitig auf SHIFT und @ drueckt).
2. Befolgen Sie die Anweisungen des CPC 464 ab der Ziff. 3.

● AMSTRAD CPC 464 DISC

1. Schalten Sie die Disketteneinheit ein.
2. Schalten Sie den Amstrad ein.
3. Führen Sie die Diskette in die Einheit.
4. Drücken Sie auf die Taste/CPM und dann auf die Taste RETURN ("1" wird erreicht, indem man gleichzeitig die Tasten SHIFT und @ drueckt).
5. Das Programm wird automatisch geladen.

● AMSTRAD CPC 664-6128 DISC

1. Schalten Sie den Amstrad an.
2. Befolgen Sie die Anweisungen des CPC 464 ab der Ziff. 3.

● COMMODORE 64

1. Ueberzeugen Sie sich davon, dass das Kabel der Kassette mit dem COMMODORE verbunden ist.
2. Spulen Sie das Band zum Anfang zurueck.
3. Drücken Sie gleichzeitig auf die Tasten SHIFT und RUNSTOP und betätigen dann die Taste PLAY Ihres Kassettenrekorders.

● COMMODORE 128

1. Wählen Sie MODO 64, indem Sie die Taste GO 64 drücken und drücken Sie danach auf die Taste RETURN.
2. Befolgen Sie anschliessend die Anweisungen des Commodore 64.

● COMMODORE 64 DISC

1. Ueberzeugen Sie sich davon, dass die Disketteneinheit angeschlossen ist.
2. Führen Sie die Diskette in die Einheit.
3. Drücken Sie auf die Taste LOAD "x", 8, 1 und drücken Sie auf die Taste RETURN.
4. Das Programm wird automatisch geladen.

● COMMODORE 128 DISC

1. Wählen Sie MODO 64 aus, indem Sie auf die Taste GO 64 drücken und danach betätigen Sie die Taste RETURN.
2. Befolgen Sie anschliessend die Anweisungen des Commodore 64.

● MSX-MSX 2

1. Schliessen Sie das Kabel des Kassettenrekorders gemäss der Beschreibung in Handbuch an.
2. Spulen Sie das Band zum Anfang zurueck.
3. Drücken Sie auf die Taste LOAD "CAS", A und drücken Sie dann auf ENTER.
4. Drücken Sie auf die Taste PLAY Ihres Kassettenrekorders.
5. Das Programm wird automatisch geladen.

● PC

1. Die Diskette in die Einheit "A" einführen.
2. Computer anschliessen.
3. Das Programm wird automatisch geladen.

● ATARI ST

1. ATARI ST anschliessen.
2. Die Diskette einführen.
3. "Reset" Taste drücken.
4. Das Programm wird automatisch geladen.

ISTRUZIONI PER LA CARGA

● SPECTRUM 48 K +

1. Collegare l'uscita EAR dello SPECTRUM con l'uscita EAR della cassetta.
2. Ribobinare il nastro sino al principio.
3. Regolare il volume su 3/4 del massimo.
4. Tasteggiare LOAD e premere su ENTER.
5. Premere su PLAY, sulla cassetta.
6. Il programma si caricherà automaticamente.
7. Se ciò non avviene, ripetere l'operazione con un volume diverso.

● SPECTRUM + 2

1. Selezionare con il cursore l'opzione 48 BASIC e premere su ENTER.
2. Quindi seguire le istruzioni dello SPECTRUM 48 K - (avere presente che il volume è già stato regolato sul + 2).

● SPECTRUM + 3

1. Collegare lo Spectrum + 3.
2. Introdurre il disco.
3. Selezionare l'opzione Basic + 3.
4. Tasteggiare LOAD "DISCO" e premere su ENTER.
5. Il programma si caricherà automaticamente.

● AMSTRAD CPC 464

1. Ribobinare il nastro sino al principio.
2. Premere sui tasti CONTROL ed ENTER simultaneamente e PLAY sulla cassetta.
3. Il programma si caricherà automaticamente.

● AMSTRAD CPC 664-6128

1. Tasteggiare I TAPE e premere su RETURN (La I s'ottiene premendo su SHIFT ed @ simultaneamente).
2. Quindi seguire le istruzioni del CPC 464.

AMSTRAD CPC 464 DISCO

1. Accedere l'unità del disco.
2. Accendere l'Amstrad.
3. Introdurre il disco nell'unità.
4. Tasteggiare I CPM e premere RETURN (La I s'ottiene premendo su SHIFT ed @ simultaneamente).
5. Il programma si caricherà automaticamente.

● AMSTRAD CPC 664-6128 DISCO

1. Accendere L'Amstrad.
2. Seguire le istruzioni del CPC 464, partendo dal punto 3.

● COMMODORE 64

1. Assicurarsi che il filo della cassetta sia collegato con il COMMODORE.
2. Ribobinare il nastro sino al principio.
3. Premere sui tasti SHIFT e RUN/STOP simultaneamente e PLAY sulla cassetta.
4. Il programma si caricherà automaticamente.

● COMMODORE 128

1. Selezionare MODO 64 pulsando il tasto GO 64 e pulsando il tasto RETURN.
2. Quindi, seguire le istruzioni del COMMODORE 64.

● COMMODORE 64 DISCO

1. Assicurarsi che sia stata connessa l'unità di disco.
2. Introdurre il disco nell'unità.
3. Pulsare il tasto LOAD "x", 8, 1 e pulsare RETURN.
4. Il programma si caricherà automaticamente.

● COMMODORE 128 DISCO

1. Selezionare MODO 64 pulsando il tasto GO 64 e pulsando il tasto RETURN.
2. Quindi, seguire le istruzioni del COMMODORE 64.

● MSX-MSX 2

1. Collegare il filo della cassetta secondo come viene indicato sul manuale.
2. Ribobinare il nastro sino al principio.
3. Tasteggiare LOAD "CAS", R e premere su ENTER.
4. Premere su PLAY, sulla cassetta.
5. Il programma si caricherà automaticamente.

● PC

1. Introdurre il disco nell'unità "A".
2. Collegare l'ordinatore.
3. Il programma si caricherà automaticamente.

● ATARI ST

1. Collegare l'unità del disco.
2. Premere il pulsante del RESET.
3. Seguire le istruzioni del CPC 464, partendo dal punto 3.

INSTRUCTIONS DE CHARGE

● SPECTRUM 48 K +

1. Brancher la sortie EAR du SPECTRUM sur la sortie EAR de la cassette.
2. Rebobiner la bande jusqu'au début.
3. Ajuster le volume au 3/4 du maximum.
4. Ecrire LOAD et appuyer sur ENTER.
5. Appuyer sur la touche PLAY de la cassette.
6. Le programme se chargera automatiquement.
7. S'il ne le fait pas, recommencer l'opération avec un volume différent.

● SPECTRUM + 2

1. Sélectionner avec le curseur l'option 48 BASIC et appuyer sur ENTER.
2. Suivre ensuite les instructions du SPECTRUM 48 K + (tenir compte que le volume y est déjà ajusté dans le + 2).
- SPECTRUM + 3
1. Brancher le SPECTRUM + 3.
2. Insérer le disque.
3. Sélectionner l'option Basic + 3.
4. Ecrire LOAD "DISCO" et appuyer sur ENTER.
5. Le programme se chargera automatiquement.

● AMSTRAD CPC 464

1. Rebobiner la bande jusqu'au début.
2. Appuyer sur les touches CONTROL et ENTER simultanément et sur PLAY de la cassette.
3. Le programme se chargera automatiquement.
- AMSTRAD CPC 664-6128
1. Ecrire ! TAPE et appuyer sur RETURN, (la ! s'obtient en appuyant sur SHIFT et sur @ simultanément).
2. Puis suivre les instructions du CPC 464.

● AMSTRAD CPC 464 DISQUE

1. Brancher l'unité de disque.
2. Brancher l'Amstrad.
3. Introduire le disque dans l'unité.
4. Ecrire ! CPM et appuyer sur RETURN (La ! s'obtient en appuyant sur SHIFT (MAYS) et @ simultanément).
5. Le programme se chargera automatiquement.

● AMSTRAD CPC 664-6128 DISQUE

1. Brancher l'Amstrad.
2. Suivre les instructions du CPC 464 à partir du point 3.

● COMMODORE 64

1. S'assurer de ce que le cable de la cassette est branché sur le COMMODORE.
2. Rebobiner la bande jusqu'au début.
3. Appuyer sur les touches SHIFT et RUN/STOP simultanément et sur le PLAY de la cassette.
4. Le programme se chargera automatiquement.

● COMMODORE 128

1. Sélectionner MODO 64 en écrivant GO 64 et appuyer sur RETURN.
2. Suivre ensuite les instructions du COMMODORE 64.

● COMMODORE 64 DISQUE

1. Assure-toi que l'unité de disque est branchée.
2. Introduis le disque dans l'unité.
3. Ecrire LOAD "!", 8, 1 et appuie sur RETURN.
4. Le programme se chargera automatiquement.

● COMMODORE 128 DISQUE

1. Sélectionner MODO 64 en écrivant GO 64 et appuie sur RETURN.
2. Puis suivre les instructions du COMMODORE 64.

● MSX-MSX 2

1. Brancher le cable de la cassette suivant l'indication du manuel.
2. Rebobiner la bande jusqu'au début.
3. Ecrire LOAD "CAS" R et appuyer sur ENTER.
4. Appuyer sur la touche PLAY de la cassette.
5. Le programme se chargera automatiquement.

● PC

1. Insérer le disque dans l'unité "A".
2. Connecter l'ordinateur.
3. Le programme se chargera automatiquement.

● ATARI ST

1. Connecter l'Atari ST.
2. Insérer le disque.
3. Presser le poussoir de RESET.
4. Le programme se chargera automatiquement.

DESIGNING TEAM / AN DER AUSFÜHRUNG BETEILIGTE PERSONEN / GRUPPO DI DISEGNO / EQUIPEMENT DE DESSIN:

● SPECTRUM, AMSTRAD AND MSX:

PROGRAM BY / PROGRAMMIERER / PROGRAMMATORE / PROGRAMMEUR:
GRAPHICS, SCREEN AND MUSIC BY / GRAPHISCHER ZEICHNER, BILDSCHIRM, MUSIK /
GRAFICI, SCHERMO, MUSICA / GRAPHIQUES, ECRAN, MUSIQUE:
CARLOS ABRIL
JAVIER CUBEDO

● CBM 64:

PROGRAM BY / PROGRAMMIERER / PROGRAMMATORE / PROGRAMMEUR:
GRAPHICS/SCREEN AND MUSIC BY /GRAPHISCHER ZEICHNER, BILDSCHIRM, MUSIK
GRAFICI, SCHERMO, MUSICA / GRAPHIQUES, ECRAN, MUSIQUE:
FERNANDO JIMENEZ
JAVIER CUBEDO

● PC

PROGRAM BY / PROGRAMMIERER / PROGRAMMATORE / PROGRAMMEUR:
GRAPHICS, SCREEN AND MUSIC BY /GRAPHISCHER ZEICHNER, BILDSCHIRM, MUSIK
GRAFICI, SCHERMO, MUSICA / GRAPHIQUES, ECRAN, MUSIQUE:
FERNANDO GONZALEZ
JAVIER CUBEDO

● ST:

PROGRAM BY / PROGRAMMIERER / PROGRAMMATORE / PROGRAMMEUR:
MUSIC BY /MUSIK / MUSICA / MUSIQUE:
M. JOURON / F. PERTEJO
JAVIER CUBEDO

● PRODUCED BY / PRODUKTIONSLEITUNG / PRODOTTO DA / PRODUIT PAR:

● COVER BY / TITELSEITE/FRONTESPIZIO / TITRE:
VICTOR RUIZ
LUIS ROYO

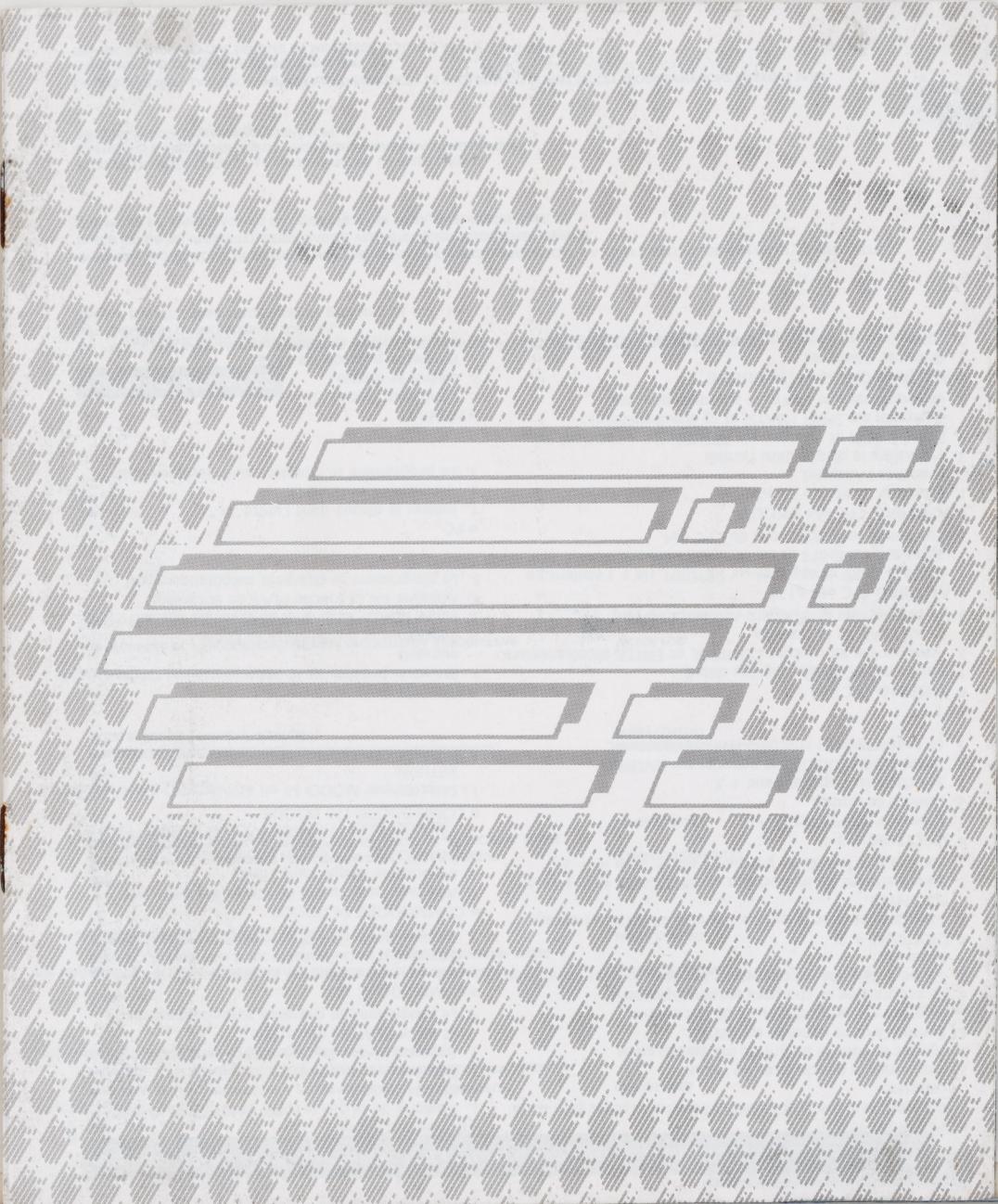
COPYRIGHT 1988 DINAMIC

NO PART OF THIS GAME MAY BE REPRODUCED, BROADCASTED, RENTED OR LOANED WITHOUT THE EXPRESS WRITTEN
AUTHORISATION OF MICRODIGITAL SOFT, S.A.
DINAMIC IS A REGISTERED TRADE MARK OF MICRODIGITAL SOFT, S.A.

OHNE EINE AUSDRÜCKLICHE SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON MICRODIGITAL SOFT, S.A. DARF DIESES PROGRAMM NICHT VERVIELFÄLTIGT,
DURCH RUNDFUNK VERBREITET, UEBERTRAGEN, VERMIETET ODER AUSGELIEHEN WERDEN.
DINAMIC IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN DER FIRMA MICRODIGITAL SOFT, S.A.

PROIBITA LA RIPRODUZIONE, LA RADIODIFFUSIONE, LA TRASMISSIONE,
L'AFFITTO O IL PRESTITO DI QUESTO PROGRAMMA SENZA L'AUTORIZZAZIONE
ESPlicita SCRITTA DELLA MICRODIGITAL SOFT, S.A.

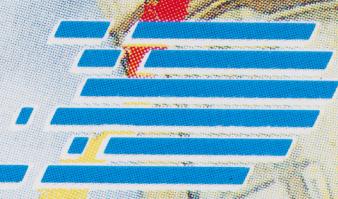
LA REPRODUCTION, LA RADIODIFFUSION, LA TRANSMISSION, LA LOCATION OU LE PRET DE CET PROGRAMME SONT INTERDITS SANS
L'AUTORISATION EXPRESSE DE MICRODIGITAL SOFT, S.A.
DINAMIC EST UNE MARQUE DEPOSEE DE MICRODIGITAL SOFT, S.A.



The Adventure Goes On

GAME OVER II

The Video-Game



DYNAMIC